

El Documento de Diseño

Tabla 3. Plantilla del Documento de Diseño	
CAMPO	DESCRIPCIÓN
CONCEPTO	
Título	La Tierra De Las Manzanas Mágicas
Estudio/Diseñadores	Vladimir Gaspar, Samuel Ibarra y Axel Barrios.
Género	Aventura/Fantasía
Plataforma	PC
Versión (falta)	La versión del documento. Debe ser un número y no una fecha. (Ver el campo de Historial de Versiones)
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	<p>En La Tierra de las Manzanas Mágicas, tomarás el control de Adán o Juan para rescatar a María, secuestrada por la Gran Lombriz y su chamán oscuro. Enfrentarás enemigos, recolectarás manzanas mágicas y semillas para mejorar tus habilidades, activar poderosas ultis y protegerte con jugo de manzana.</p> <p>Avanza por niveles llenos de desafíos, guardas tu progreso en checkpoints, visita tiendas mágicas para intercambiar recursos y potencia a tus personajes según tu estilo de juego .La aventura combina combate, exploración y estrategia, mientras buscas restaurar la magia del mundo y salvar a María</p>
Categoría	Al comparar este proyecto con otros juegos existentes, podemos encontrar similitudes en la jugabilidad, pero también claras diferencias que lo hacen único.Por ejemplo, Castle Crashers comparte la mecánica de combate cuerpo a cuerpo en 2D y la progresión por niveles; sin embargo, nuestro juego se distingue por estar centrado en una historia más breve y lineal, donde la magia de las manzanas es el eje principal de la jugabilidad.
Licencia	
Mecánica	<p>El jugador asume el rol de Juan o Adán, quienes deberán avanzar por tres niveles con el objetivo de rescatar a María.Y Para lograrlo, el jugador se enfrentará a enemigos mediante ataques cuerpo a cuerpo y habilidades especiales, utilizando también manzanas mágicas y jugo de manzana como recursos estratégicos.</p> <p>Los controles son intuitivos y simples, permitiendo moverse en diferentes direcciones, atacar, esquivar, activar habilidades y usar la ulti de cada personaje. Además, en los checkpoints podrá guardar la partida y cambiar de personaje, mientras que en la tienda tendrá la posibilidad de mejorar atributos o adquirir jugo de manzana a cambio de semillas.</p> <p>En resumen, el jugador explora, combate, recolecta manzanas, mejora a su personaje y enfrenta jefes hasta alcanzar el objetivo final de rescatar a María.</p>
Tecnología	<p>Hardware:</p> <ul style="list-style-type: none"> Computadoras de escritorio o portátiles con capacidad media (procesador básico, 4 GB de RAM en adelante). Teclado y mouse para controles. <p>Software:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lenguaje de Programación: Python. IDE/Editor de Código: Visual Studio Code. Librerías: Pygame, math, random (y otras necesarias para animaciones o sonido). Diseño de personajes: Universal LPC Spritesheet Character Generator, Piskelapp.

	<ul style="list-style-type: none"> • Edición de música y sonidos: • Inteligencia Artificial de apoyo al desarrollo: Gemini 2.5, ChatGPT 5.0 y Claude Sonnet 4. • Control de versiones y colaboración: Google Drive, GitHub y/o Classroom.
Público	Es apto para cualquier público
HISTORIAL DE VERSIONES	
<p>El Documento de Diseño es un artefacto que siempre estará sujeto a cambios, por lo tanto, un control para las diferentes versiones del documento y de los cambios que se han hecho es esencial. El número de versión varía de acuerdo a si es un cambio mínimo o uno muy radical. El historial no se incluye en un documento que se somete a revisión por una empresa o grupo de desarrolladores debido a que incluye fechas, esto para evitar que juzguen la idea del juego como un concepto viejo.</p>	
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
<p>Este juego combina acción, aventura y estrategia en un mundo donde la magia depende de los manzanos sagrados. La historia del secuestro de María, la guardiana de los manzanos, impulsa a los jugadores a emprender una misión de rescate junto a Adán y Juan, dos héroes con estilos de combate diferentes. Lo más original es el uso de manzanas mágicas como núcleo de la jugabilidad: permiten mejorar habilidades, activar poderes especiales y hasta cambiar el rumbo de una batalla. Con una duración corta, controles intuitivos y finales alternativos, el juego ofrece una experiencia accesible y emocionante. En conclusión, este proyecto invita a vivir una aventura intensa donde cada decisión cuenta. El jugador se sentirá motivado a salvar la Tierra de las Manzanas y descubrir todo lo que este mundo mágico tiene por ofrecer.</p>	
MECÁNICA DEL JUEGO	
<p>El jugador podrá moverse, saltar, atacar. Podrá usar manzanas mágicas para mejorar características, activar la ulti de cada personaje y consumir jugo de manzana para obtener escudos. A lo largo de los niveles, combatirá enemigos, recolectará manzanas y semillas, y comprará mejoras en la tienda. Finalmente, se enfrentará al chamán y a la Gran Lombriz, donde la victoria o derrota definirán el final de la historia.</p>	
Cámara	El juego utilizará una cámara 2D con una perspectiva cenital, es decir una vista "top-down" o desde arriba.
Periféricos	Se necesitará un teclado, mouse, un monitor/pantalla y parlantes/auriculares.
Controles	Para los 2 personajes que se utilizan, para moverse (arriba, abajo, izquierda, derecha) en PC se pueden usar las teclas WASD , para ataque la tecla N . y en específico para el personaje Juan tendrá otra tecla que usar para activar un escudo con la tecla P . en el personaje ADÁN va a usar la tecla P para utilizar la ulti.
Puntaje	Se decidió no implementar una tabla de puntajes. El diseño del juego está centrado en la progresión de la historia y el cumplimiento del objetivo final.
Guardar/Cargar	Se guardará automáticamente al completar cada uno de los tres niveles del juego. Dentro de un nivel, si el jugador muere, reaparecerá en un checkpoint al inicio del mismo solo para poder reintentarlo.
ESTADOS DEL JUEGO	
<p>1. Menú Principal</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Interfaz: <ul style="list-style-type: none"> ■ Botón Jugar. ■ Botón Salir. 	

- Transiciones:
 - *Jugar* → pasa al Juego (Nivel 1 / Checkpoint inicial).
 - *Salir* → cierra el juego.

2. Juego (Nivel en curso)

- Interfaz: HUD con vida, inventario de manzanas, semillas, ulti y escudo.
- Transiciones:
 - *Menú de Pausa* → si el jugador presiona la tecla de pausa.
 - *Checkpoint/Tienda* → cuando el jugador llega a esos puntos dentro del nivel.
 - *Game Over* → si pierde todas las vidas.
 - *Victoria de nivel* → avanza al siguiente nivel o escena de historia.

3. Checkpoint/Tienda

- Interfaz:
 - Guardar partida.
 - Comprar mejoras/intercambiar semillas.
 - Cambiar personaje.
- Transición:
 - *Salir* → vuelve al Juego (Nivel en curso).

4. Menú de Pausa

- Interfaz:
 - Botón Reanudar.
 - Botón Salir al Menú Principal.
- Transiciones:
 - *Reanudar* → vuelve al Juego (Nivel en curso).
 - *Salir* → regresa al Menú Principal.



5. Game Over


- Interfaz: pantalla con “Has perdido”.
- Transiciones:
 - *Reintentar* → vuelve al último Checkpoint.

<p>■ <i>Salir</i> → regresa al Menú Principal.</p>
<p>INTERFACES</p>
<p>La apariencia del juego está inspirada en un estilo pixel art minimalista, con colores brillantes que transmiten vida y magia. Los escenarios presentan tonos verdes y dorados en el valle, sombras oscuras y azules en el bosque misterioso, y una paleta rojiza y marrón en la batalla final contra la Gran Lombriz, reflejando la corrupción que invade el mundo. Los personajes se diferencian visualmente por sus herramientas y aspecto físico: Juan con su espada y escudo de herrero, y Adán con su imponente hacha. Los enemigos, en cambio, muestran un diseño más sombrío y distorsionado, reforzando la idea de corrupción. La interfaz de usuario es sencilla e intuitiva: una barra de vida, un indicador de ulti y un pequeño espacio para mostrar las manzanas recolectadas. Todo está pensado para mantener la pantalla clara, permitiendo al jugador enfocarse en la acción sin perder información importante.</p>

Nombre de la Pantalla	El nombre de la pantalla, si es el Menú Principal o el H.U.D. (Heads-up Display).
Descripción de la Pantalla	¿Para qué sirve esta interfaz?
Estados del Juego	Enlistar todos los estados de juego que invoquen esta pantalla así como también los estados que se puedan invocar en ella.
Imagen	Una imagen que muestre en concepto cómo se vería la pantalla.
NIVELES	
<p>El juego está dividido en tres niveles secuenciales. En cada nivel los protagonistas deben avanzar por el escenario derrotando a los enemigos, el objetivo principal es superar los tres niveles y vencer al jefe final.</p> <p>A medida que se progresa, los enemigos se vuelven más fuertes, numerosos y difíciles de derrotar, aunque el objetivo se mantiene.</p>	
Título del Nivel 1:	Valle de manzanas (cerca de casa)
Encuentro	Es el nivel 1: Se encuentra al principio del nivel, luego de que María es secuestrada los protagonistas deciden buscarla.
Descripción	El primer nivel, llamado “ Tierra de los Manzanos ”, comienza en la casa de los protagonistas, desde donde parten para buscar a María. El escenario tiene un camino de tierra que guía el recorrido y está rodeado de árboles con manzanas. A lo largo del camino aparecen gusanos enemigos débiles que los personajes deben derrotar para avanzar.
Objetivos	El jugador debe avanzar por el camino derrotando a todos los enemigos que aparecen. A medida que los protagonistas eliminan a los gusanos enemigos, pueden seguir avanzando hasta llegar al final de recorrido. No hay acertijos ni pruebas adicionales.
Progreso	Cuando el jugador termina el nivel, los protagonistas llegan al final del camino y automáticamente avanzan al siguiente nivel.
Enemigos	En este nivel aparecen gusanos enemigos débiles, que son enemigos simples y fáciles de derrotar.
Items	En este nivel, al derrotar enemigos existe la posibilidad de que suelten manzanas, semillas y jugo de manzana. Estas manzanas pueden ser recogidas por los protagonistas para mejorar sus habilidades, las semillas para intercambiar en la tienda por objetos (jugo de manzana y manzanas). y el jugo de manzana para tener un escudo que reduce el daño en una cierta cantidad de %.
Personajes	Aparece Juan, Adán y si son enemigos aparecen los gusanos débiles.
Música y Efectos de Sonido	Describir la música de este nivel al igual que los efectos de sonido de ambiente que contiene.

Referencias de BGM y SFX	Escribir todas las referencias que con respecto a la música de fondo y efectos de sonido descritos en la sección de Música y Sonidos.
Título del nivel 2:	Bosque misterioso. (alejado de casa)
Encuentro	Es el nivel 2: Se encuentra después de completar el nivel 1, hacia un bosque misterioso, donde tendrán que derrotar enemigos más fuertes.
Descripción	El segundo nivel, llamado “Bosque misterioso” , comienza en un bosque misterioso, cuando los protagonistas derrotaron al último enemigo descubrieron un nuevo camino que habían rastros de huellas. El escenario tiene un camino de tierra que guía el recorrido y algunas huellas que no se sabe de quienes son. A lo largo del camino aparecen gusanos más fuertes y un chamán malvado que los personajes deben derrotar para avanzar.
Objetivos	El jugador debe avanzar por el camino derrotando a todos los enemigos que aparecen. A medida que los protagonistas eliminan a los gusanos y al final a un chamán malvado, pueden seguir avanzando hasta llegar al final del recorrido. No hay acertijos ni pruebas adicionales.
Progreso	Cuando el jugador termina el nivel, los protagonistas llegan al final del camino y automáticamente avanzan al siguiente nivel.
Enemigos	En este nivel aparecen gusanos enemigos normales y un chamán malvado.
Items	En este nivel, al derrotar enemigos existe la posibilidad de que suelten manzanas, semillas y jugo de manzana. Estas manzanas pueden ser recogidas por los protagonistas para mejorar sus habilidades, las semillas para intercambiar en la tienda por objetos (jugo de manzana y manzanas). y el jugo de manzana para tener un escudo que reduce el daño en una cierta cantidad de %.
Personajes	Aparece Juan, Adan y si son enemigos aparecen los gusanos normales y un chamán malvado
Música y Efectos de Sonido	Describir la música de este nivel al igual que los efectos de sonido de ambiente que contiene.
Referencias de BGM y SFX	Escribir todas las referencias que con respecto a la música de fondo y efectos de sonido descritos en la sección de Música y Sonidos.
Título del nivel 3:	Pradera húmeda (lejos de casa).
Encuentro	Es el nivel 3: Se encuentra después de completar el nivel 2, hacia una pradera húmeda, donde tendrán que derrotar enemigos mucho más fuertes de lo normal.
Descripción	El segundo nivel, llamado “Pradera húmeda” , comienza en una pradera, cuando los protagonistas derrotaron al último enemigo salieron del bosque misterioso y llegaron a una pradera húmeda, tiene un camino de tierra que guía el recorrido y muchas plantas como juncos y otras hierbas de bajo crecimiento. A lo largo del camino aparecen gusanos mucho más fuertes y al final una lombriz gigante que los personajes deben derrotar para terminar con el juego.
Objetivos	El jugador debe avanzar por el camino derrotando a todos los enemigos que aparecen. A medida que los protagonistas eliminan a los gusanos y al final derrotan a la lombriz gigante, ya completan el juego. no hay acertijos.
Progreso	Cuando el jugador completa el nivel derrotando al jefe final, rescatan a maria y ahí termina el juego.
Enemigos	En este nivel aparecen gusanos enemigos normales y un chamán malvado.
Items	En este nivel, al derrotar enemigos existe la posibilidad de que suelten manzanas, semillas y jugo de manzana. Estas manzanas pueden ser recogidas por los protagonistas para mejorar sus habilidades, las semillas para intercambiar en la tienda por objetos (jugo de manzana y manzanas). y el jugo de manzana para tener un escudo que reduce el daño en una cierta cantidad de %.

Personajes	Aparece Juan, Adan y si son enemigos aparecen los gusanos normales y un chamán malvado
Música y Efectos de Sonido	Describir la música de este nivel al igual que los efectos de sonido de ambiente que contiene.
Referencias de BGM y SFX	Escribir todas las referencias que con respecto a la música de fondo y efectos de sonido descritos en la sección de Música y Sonidos.
PROGRESO DEL JUEGO	
Enlistar de manera secuencial o por medio de un diagrama de flujo los eventos o niveles que el jugador debe de pasar para progresar en el juego. Existen juegos que tienen distintos modos de juego, en ese caso se requieren varias listas y/o diagramas.	
PERSONAJES	
Los personajes principales y secundarios que aparecerán en el juego. Esta sección se puede omitir si el juego no tiene personajes.	
Nombre del Personaje	Adán
Descripción	Es un humano, leñador con aspecto musculoso y guerrero de color oscuro, un cabello y una barba castaña.
Imagen	
Concepto	Este personaje es uno de los dos protagonistas jugables del juego, Es un leñador fuerte y muy trabajador. Tiene un carácter tranquilo y reservado, pero muestra gran valentía cuando debe proteger a sus seres queridos y su hogar en la tierra de las manzanas. Su principal motivación es defender el bosque donde ha vivido toda su vida. Tiene una relación de compañerismo con el otro protagonista, trabajando en equipo para superar los desafíos del juego.
Encuentro	Aparece al principio del juego.
Habilidades	Tiene una ulti, hace que tire su hacha y haga mucho más daño.
Armas	Un hacha
Items	No tiene Items.
Personaje No-Jugable	El personaje es jugable desde el principio del nivel.
Segundo Personaje:	
Nombre del Personaje	JUAN
Descripción	Es un humano, herrero con un aspecto normal e inteligentes fabricando armas, es de color blanco con un color de pelo negro y anda descalzo para moverse más rapido ante una siituación de peligro.
Imagen	

Concepto	Este personaje es el segundo protagonista jugable del juego. Es un herrero hábil, creativo y pasa la mayor parte del tiempo en su taller perfeccionando sus creaciones. Tiene una conducta tranquila y prefiere pensar antes de actuar. Aunque no es tan impulsivo como su amigo leñador, es leal y protector, y está dispuesto a entrar en combate cuando es necesario para proteger su hogar. Su principal motivación es crear armas de calidad que ayuden a su compañero y garanticen su supervivencia en el bosque.
Encuentro	Aparece al principio del nivel 1
Habilidades	No tiene habilidades.
Armas	Tiene una espada.
Items	No tiene Items.
Personaje No-Jugable	El personaje es jugable desde al principio del nivel
Tercer Personaje:	
Nombre del Personaje	Maria
Descripción	Maria es una chica sembradora de semillas mágica
Imagen	Fotografía o dibujo conceptual del personaje.
Concepto	Describir la conducta y comportamiento, al igual que los motivos del personaje. Mencionar también si es el enemigo principal o el protagonista. El concepto también puede relatarse como una historia del personaje, detallando las relaciones con otros personajes del juego.
Encuentro	Aparece en el principio del juego, pero luego sucede un giro inesperado y la secuestran.
Habilidades	Habilidad para sembrar semillas mágicas
Armas	no tiene armas
Items	no tiene Items
Personaje No-Jugable	Este personaje no es controlable por el jugador. Su propósito dentro del juego es ser el motor de la historia, ya que es secuestrada por los enemigos debido a su habilidad única para sembrar semillas mágicas que producen manzanas con propiedades especiales.
ENEMIGOS	
Los enemigos obstaculizan el progreso del jugador, pueden ser máquinas, otros personajes, monstruos, etc.	
Nombre	Gusano
Descripción	Describir detalladamente el físico del enemigo así como también su comportamiento.
Encuentro	Aparece en el nivel 1, conforme los protagonistas avanzan, aparecerá este enemigo.
Imagen	
Habilidades	Ninguno.
Armas	Cuerpo a cuerpo.

Items	No tiene.
Segundo Enemigo:	
Nombre	Chamán malavdo
Descripción	Describir detalladamente el físico del enemigo así como también su comportamiento.
Encuentro	¿Cuándo aparece este enemigo en el juego?
Imagen	Fotografía o dibujo conceptual del enemigo.
Habilidades	Ninguno.
Armas	Varita mágica.
Items	No tiene.
tercer Enemigo:	
Nombre	Jefe final (gusano rey)
Descripción	Describir detalladamente el físico del enemigo así como también su comportamiento.
Encuentro	¿Cuándo aparece este enemigo en el juego?
Imagen	Fotografía o dibujo conceptual del enemigo.
Habilidades	Enlistar las habilidades del enemigo.
Armas	Enlistar las armas del enemigo.
Items	Enlistar los objetos del enemigo.
HABILIDADES	
Los personajes y los enemigos llegan a tener ciertas habilidades fuera de las acciones comunes, en esta sección se describen cada una de ellas.	
ARMAS	
En esta sección se describen las armas que aparecerán en el juego.	
ITEMS	
Todos los objetos especiales que ayudan al jugador a realizar los objetivos y progresar en el juego se mencionan aquí.	
GUIÓN	

La música y/o sonidos que se usarán en el juego, nombre, descripción junto con un número de referencia. Si es música de fondo, la referencia debe de empezar con una 'M' seguida de un número en secuencia. Si es un efecto de sonido, empezar con 'S'.
IMÁGENES DE CONCEPTO
Todas las imágenes que muestren algún posible nivel, personaje, objeto, etc., deben ser incluidas en esta sección y deben estar enumeradas y con título.
MIEMBROS DEL EQUIPO

Información de las personas que trabajarán en el proyecto, incluye su nombre, el rol o roles que desempeñan y medios por los cuales se les puede contactar.	
DETALLES DE PRODUCCIÓN	
Antes de entrar a la etapa de Producción, se definen en el documento algunos detalles del proyecto.	
Fecha de Inicio	¿Cuándo empieza la etapa de Producción del proyecto?
Fecha de Terminación	¿Cuándo termina la etapa de Producción del proyecto?
Presupuesto	Una estimación aproximada del presupuesto del juego.
En esta sección se incluyen todos los diálogos del juego. Estos pueden ser muy variantes o inexistentes dependiendo de la naturaleza del juego. El guión debe de incluir encabezados, nombres, diálogo, acción y transiciones.	
LOGROS	
Describir los varios logros o hitos que el jugador obtiene mientras progresa en el juego. Estos pueden otorgar medallas, personajes secretos o puntos extra.	
CÓDIGOS SECRETOS	
Describir los códigos secretos que el jugador puede ingresar, lo que hacen y cómo son ingresados.	
MÚSICA Y SONIDOS	

Tabla 4. Plantillas de los Documentos de Producción	
CAMPO	DESCRIPCIÓN
DETALLES DEL PROYECTO	
Título	El título del juego especificado en el Documento de Diseño.
Estudio/Diseñadores	El nombre del estudio y/o del diseñador o diseñadores del videojuego.
Género	El género del juego.
Plataforma	El hardware que se requiere para jugarlo.
Fecha de Inicio	Fecha en la que se iniciará el proyecto.
Fecha de Término	Fecha de término para el proyecto.
Planeado	Porcentaje de metas del <i>Sprint Plan</i> que ya fueron planeadas pero aún no se encuentran en desarrollo.
En Desarrollo	Porcentaje de metas del <i>Sprint Plan</i> que ya fueron planeadas y se encuentran en desarrollo.
Sin Planear	Porcentaje de metas del <i>Sprint Plan</i> que no han sido planeadas.
Terminado	Porcentaje de metas del <i>Sprint Plan</i> que ya han sido terminadas.
SPRINT PLAN	
SprintID	Identificador numérico del <i>sprint</i> .
Inicio	Fecha de inicio del <i>sprint</i> .

Días	Número de días que tomará el <i>sprint</i> .
Fin	Fecha de término del <i>sprint</i> .
Meta	Meta a alcanzar en el <i>sprint</i> .
%	Porcentaje total del <i>sprint</i> dentro del proyecto.
Project Chart (Botón)	Crea la grafica del proyecto en caso de que ésta no exista.
PROJECT CHART	
Grafica del avance total del proyecto según los <i>sprints</i> planeados, terminados, sin planear y en desarrollo.	
FEATURE LOG	
FeatureID	Identificador numérico del <i>feature</i> .
Nombre	Nombre que recibe el <i>feature</i> .
Estado	Estado en el que se encuentra el <i>feature</i> , puede ser: Planeado, Sin planear, En desarrollo, Terminado, <i>Feature Creep</i> o Eliminado.
Días	Días que tomará desarrollar el <i>feature</i> .
SprintID	Número del <i>sprint</i> al que pertenece el <i>feature</i> .
Comentarios	Comentarios sobre el <i>feature</i> .
Sort Features (Botón)	Organiza los <i>features</i> según su estado y el <i>sprint</i> al que pertenecen.
SPRINT BACKLOG	
Sprint # Backlog	Título que incluye el número de <i>sprint</i> del cual se está creando el <i>backlog</i> .
Días	Número de días que tomará el <i>sprint</i> .
Tareas	Número de tareas que contiene el <i>Sprint Backlog</i> .
Tendencia	Promedio del esfuerzo que se ha realizado desde el inicio del <i>sprint</i> .
Esfuerzo Restante	Campos que contienen el esfuerzo restante según el número de día en que se encuentre.
Tendencia Actual	Campos que contienen el promedio del esfuerzo restante según como se ha trabajado desde el inicio del <i>sprint</i> respecto al día en que se encuentre.
Progreso Ideal	Campos que contienen el esfuerzo ideal restante según el día en que se encuentre y el número de días con que se cuenta para terminar el <i>sprint</i> .
Tareas Restantes	Campos que contienen el número de tareas restantes según el día en que se encuentre.
Nombre de la Tarea	Nombre que recibe la tarea.

FeatureID	Identificador numérico del <i>feature</i> al que pertenece la tarea.
Miembro	Miembro del equipo designado para realizar dicha tarea.
Rol	Rol que asume el miembro que realizará la tarea.

Estado	Estado en el que se encuentra la tarea, puede ser: Planeado, En desarrollo o Terminado.
Esfuerzo	Esfuerzo total de la tarea.
#'s	Campos que contienen el número del día en que se encuentra o que se usará como referencia para los cálculos de los demás campos.
Burn-down Chart (Botón)	Crea la <i>Burn-down Chart</i> del <i>sprint</i> en el que se encuentre, esto en caso de que no exista.
Task Chart	Crea la <i>Task Chart</i> del <i>sprint</i> en el que se encuentre, esto en caso de que no exista.
Organizar Tareas	Organiza las tareas según el <i>feature</i> al que pertenecen y su estado.
Task Slips	Genera tarjetas de cada una de las tareas enlistadas en el <i>Sprint Backlog</i> para entregar a los miembros.
TASK CHART – SPRINT #	
Gráfica que muestra el número de las tareas restantes respecto a los días.	

BURN-DOWN CHART – SPRINT #	
Gráfica que muestra el esfuerzo diario realizado desde el inicio del <i>sprint</i> , el progreso ideal que debería de haber y el promedio del esfuerzo realizado.	
BUGLIST	
BugID	Identificador numérico del error encontrado en alguna fase de pruebas.
Descripción	Descripción del error dada por el <i>tester</i> .
Descripción Técnica	Descripción del error dada por el miembro del equipo designado a resolverlo, incluye especificaciones técnicas como línea de código, clase, recurso, etc.
Autor	Nombre del <i>tester</i> que encontró dicho error.
Estado	Estado en que se encuentra el error.
FeatureID	Número del <i>feature</i> al que pertenece.
Organizar Buglist (Botón)	Organiza los errores según el <i>feature</i> .
TASK SLIPS	
FeatureID	Número del <i>feature</i> al que pertenece.
Nombre	Nombre del <i>feature</i> .
Tarea	Descripción de la tarea de la que se crea la tarjeta.
Miembro	Nombre del miembro del equipo designado para realizar dicha tarea.
Esfuerzo Estimado	Estimado del total del esfuerzo que se necesitara para realizar dicha tarea.
Terminado	Esfuerzo realizado desde el inicio del <i>sprint</i> .
Restante	Esfuerzo restante respecto al estimado total y al realizado.

<https://github.com/Vladimir56478/Proyecto-tierra-de-las-manzanas>